Das volkstümliche Paradiesspiel

und seine mittelalterlichen Grundlagen

Inaugural-Dissertation,

welche nebst den beigefügten Thesen

mit

Genehmigung der hohen philosophischen Fakultät
der Universität zu Breslau

zur Erlangung der Doktor-Würde

Sonnabend, den 26. April 1902, mittags 12½ Uhr

in der Aula Leopoldina öffentlich verteidigen wird

Karl Klimke
aus Neisse

Opponenten:
Heinrich May, Dr. phil.
Alfred Besuch, cand. phil.

Breslau
Verlag von M. & H. Marcus
1902

Die vollständige Arbeit, welche der philosophischen Fakultät als Dissertation vorgelegen hat, wird als 19. Heft der „Germanistischen Abhandlungen“ (hrgb. von F. Vogt) erscheinen.

Meinem hochverehrten Lehrer

Herrn Professor Dr. Friedrich Vogt

in Dankbarkeit gewidmet

I. Teil.

Die mittelalterlichen Dramatisierungen des Sündenfalls.

1.

Der Sündenfall als erster Akt des christlichen Weltdramas. — Bedeutung des Sündenfalls als Veranlassung des Erlösungstodes Christi. Er ist mit dem Erscheinen des Erlösers verbunden: durch das Prophetenspiel; durch die litigatio sororum (oder durch beide); durch die dramatisierte Lebensgeschichte Maria Magdalenens. — Der Sündenfall als Einleitung der Fronleichnamsspiele. Beschreibung derselben. — Gegenüberstellung und kausale Verknüpfung des Sündenfalls der ersten Menschen mit dem Abfall der bösen Engel. — Abrundung des Ganzen durch die Schöpfungsgeschichte. — Letzte Quelle für die stets wiederkehrenden Motive in den Spielen.

Gottesdienst und geistliche Dichtungen vereinigten sich im Mittelalter zur Popularisierung jener Anschauung vom christlichen Weltdrama, in dem der Sturz Lucifers die Vorfabel, der Sündenfall der ersten Menschen die Schürzung des Knotens, und das Erscheinen des Erlösers den Höhepunkt darstellte. Diese geistliche Weltgeschichte fand auch Wiedergabe im geistlichen Schauspiel, wofür sie sich ja naturgemäss besonders eignete. Der Verlauf dieses christlichen Weltdramas aber war dem mittelalterlichen Zuschauer wohl bekannt. Daher konnte auch ein einzelner Akt herausgenommen und für sich allein dargestellt werden: Die Einfügung in den umfassenden Rahmen des Ganzen vollzog sich im Geiste des Zuschauers zwanglos von selbst.

Damit hängt auch zusammen, dass oft mittelalterliche geistliche Spiele für sich allein genommen nicht die erforderliche

dramatische Abrundung aufweisen und sich wie Bruchstücke eines grösseren Ganzen ausnehmen.

So melden die Regensburger Annalen vom Jahre 1194, dass am 7. Februar dieses Jahres ein Stück gespielt wurde, welches die Erschaffung der Engel, den Sturz Lucifers, Schöpfung und Sündenfall der ersten Menschen und die Propheten behandelte.

Nach dieser ältesten Nachricht von einem Paradiesdrama in Deutschland wurde also der Sündenfall Adams und Evas selbständig dargestellt als erster Akt der christlichen Heilsgeschichte.

Doch weist schon die Verbindung mit dem Prophetenspiel, welches seinerseits sich aus einer dramatisierten, dem hl. Augustinus zugeschriebenen Weihnachtspredigt entwickelt hatte, auf eine in späteren Texten beliebte Gegenüberstellung vom Sündenfall und dem Erscheinen des Erlösers, welche sich aus den engen Beziehungen zwischen beiden ergab.

Neben den Propheten konnten nämlich auch Adam und Eva als Zeugen für die Gottheit Christi aufgefasst und vorgeführt werden; denn sie hatten ja als erste die Verheissung des Heilands sofort nach dem Sündenfall erhalten. Die ersten Eltern eröffneten somit ganz naturgemäss die Reihe der Zeugen für Christi Gottheit.

Ausserdem lag es noch besonders nahe, den Sündenfall Adams und Evas dem Erscheinen Christi im Drama vorausgehen zu lassen, weil durch die Versündigung der ersten Eltern ja überhaupt erst das Erscheinen des Erlösers notwendig geworden war. Es war also noch ein kausaler Verknüpfungspunkt zwischen Sündenfall und Erlösungswerk vorhanden. Und der Kalender, der auf den 24. Dezember, also auf den Tag vor dem Erscheinen des Erlösers, den Gedenktag für Adam und Eva setzte, zeigt, wie in der christlichen Vorstellung die Verbindung des Sündenfalls und der Geburt des Heilands durchaus hergebracht und begründet war.

Kein Wunder, wenn daher auch das geistliche Schauspiel dieselbe Praxis befolgte. Das Erscheinen Christi bildete den Stoff des Weihnachtsdramas. Somit gehört auch die Dramatisierung des Sündenfalls (Paradiesspiel) dem Weihnachtsdrama

an. Doch bei der in späterer Zeit stattfindenden bekannten Verschmelzung der einzelnen Gattungen des geistlichen Spiels zum grossen umfassenden geistlichen Drama, wie sie sich in den Oster-, Passions- und Fronleichnamsspielen vollzog, diente der Sündenfall natürlich auch diesen zur Einleitung.

Das oben erwähnte Regensburger Spiel ist eingeleitet durch die Erschaffung der Engel und Lucifers Sturz. Diese Verbindung des Engelsturzes mit dem Sündenfall der ersten Menschen begegnet uns auch sonst im Drama und in der geistlichen Litteratur. Man führte die Erschaffung und den Sturz der Engel vor, weil dieser nach mittelalterlicher Anschauung erst die Veranlassung für die Erschaffung der ersten Menschen war. Nach dem Sturze der bösen Engel war im Himmel der 10. Engelchor frei geworden; um diesen wieder auszufüllen, schuf Gott die Menschen. Vergl. die Worte Gottes im Egerer Fronleichnamsspiele Vers 317 fg.:

Ir vil lieben engel, ich hab gedacht,
Seind es Luciper darzu hat pracht,
Das mein thron gelert worden ist,
So will ich machen zu diser Frist
An Lucipers stat wider ain man,
Der mein pildtnüss an im thüt han.
. . . . . .
Aus im so wil ich fullen die zall
Die hat gelert Lucipers fall.

Vergl. Wiener Genesis (H. Hoffmanns Fundgruben II, S. 12, 4 f.):
sprach, er wolte machen einen man nach sinem bilde getan,
daz der wûcher brachte unz er den chor ervulte.

Es wird also durch die Einleitung zum Sündenfall einmal die Erschaffung der ersten Menschen motiviert, andererseits aber auch deren Verführung durch den Teufel, da dieser natürlich neidisch ist, dass der Mensch seine Stelle im Himmel einnehmen soll und ihn daher daraus verdrängen will.

Vom Sündenfall zur Erscheinung Christi leitete dann, wie wir sahen, das Prophetenspiel über; daneben aber fand schon sehr früh durch eine allegorische Scene eine weit engere Verknüpfung zwischen der Versündigung der ersten Menschen und ihrer Erlösung statt: durch die litigatio sororum. Dieser

Prozess der 4 oder 2 göttlichen Schwestern (misericordia, pax und veritas, iustitia) war im Mittelalter äusserst beliebt und bekannt. In der geistlichen Erbauungslitteratur tritt er häufig auf.

Seinen Ursprung hat das Motiv in den Worten des 84. Psalms: misericordia et veritas obviaverunt sibi: iustitia et pax osculatae sunt, Veritas de terra orta est, et iustitia de coelo prospexit. Iustitia ante eum ambulabit et ponet in via gressus suos. Über die weitere Ausbildung der Vorstellung in der theologischen Litteratur, vor allem der des 12. Jahrhunderts, s. besonders Teuber PBB. 24, 334; vergl. ferner R. Raab, Über 4 allegorische Motive. Programm von Leoben (1885) S. 7 fg. — Mitteilungen des Vereins für „Geschichte der Deutschen in Böhmen“ 30, 193 fg.

Die Darstellung dieses himmlischen Prozesses in unseren Spielen ist gewöhnlich folgende:

Um den gefallenen Menschen erhebt sich im Himmel vor dem Throne Gottes ein Streit, wobei sich Gelegenheit findet, theologische Fragen mit aller scholastischen Spitzfindigkeit zu erörtern. Für den Menschen treten ein die Liebe und die Barmherzigkeit, oder Friede und Erbarmen; gegen ihn sind Wahrheit und Gerechtigkeit; oder es tritt einfach die Barmherzigkeit im Streit mit der Gerechtigkeit auf. Der Prozess neigt sich zu Ungunsten der Menschen. Nur Gott allein kann sie erlösen, da sie unendliche Strafe verdient haben, und daher auch eine unendliche Busse geleistet werden muss. Gott Sohn übernimmt das Erlösungswerk, entweder aus freien Stücken oder auf flehentliches Bitten der Barmherzigkeit oder eines Vertreters der Menschheit.

Sündenfall und Erlösungswerk werden also durch die litig. sororum in kausale Beziehung gesetzt, ein dankbares Motiv, das sich die geistlichen Dichter nicht entgehen liessen. Durch die Einfügung dieser Scene ins geistliche Drama wurde eine noch engere Verknüpfung des Paradiesdramas mit dem Erscheinen des Erlösers herbeigeführt als durch das Prophetenspiel.

Die litigatio bildet also zunächst nur ein Übergangsglied zwischen dem Anfangs- und Endpunkte des Weihnachtsspieles. Sie steht noch ausserhalb der Dramatisierung des Sündenfalls selbst. Und in den mittelalterlichen Spielen hat sie diese Stellung

und ursprüngliche Bedeutung beibehalten. In den späteren Paradiesspielen tritt hier eine wesentliche Änderung ein, und der Prozess rückt in das Paradiesspiel selbst hinein. (Vergl. darüber den 2. Teil dieser Arbeit: „Das Paradiesspiel der Neuzeit“ S. 39.)

Von den mittelalterlichen Spielen, welche bis auf den Sündenfall zurückgehen, zeigen auch die meisten jene Verknüpfung von Sündenfall und Erlösung durch die litig. sor. Überhaupt in Betracht kommen hier:

1. Das Wiener Passionsspiel (W.), hrgb. von R. Froning, „Das Drama des Mittelalters“ in Kürschners „Deutscher Nationallitteratur“. Bd. 14, 1 S. 305 fg.
2. Das Mastrichter Osterspiel (M.), hrgb. von Julius Zacher, „Mittelniederländisches Osterspiel“ ZfdA. 2, 303 fg.
3. Das Egerer Fronleichnamsspiel (E.), hrgb. von Gustav Milchsack. 156. Bd. des Stuttg. Litt.-Ver. Tübingen 1881.
4. Das Künzelsauer Fronleichnamsspiel (K.). Im Auszuge mitgeteilt von H. Werner in der Germania IV, 338 fg.
5. Der Sündenfall von Arnoldus Immessen (I.), hrgb. von Schönemann, „Der Sündenfall und Marienklage; zwei niederdeutsche Schauspiele“. Hannover 1885.
6. Fronleichnamsprozession von Zerbst. Mitgeteilt von Sintenis in ZfdA. 2, 276 fg.

Von den angeführten Spielen, welche einer näheren Betrachtung unterzogen werden sollen, fehlt die litigatio nur in Wien und Eger.

In allen übrigen Spielen dagegen ist sie enthalten und zeigt gerade in dem ältesten von ihnen (M.) die geschilderte Aufgabe deutlich. Sie schliesst sich sofort an den Sündenfall an und steht mit dem auf sie folgenden Prophetenspiele im engen Zusammenhange. Nachdem nämlich durch die litigatio das Erscheinen des Erlösers beschlossen ist, ergeht durch Gott an die Propheten der Auftrag, den Erlöser zu weissagen. Das geschieht in dem sich anschliessenden Prophetenspiele. Von diesem wird dann sofort zur Geburt des Erlösers bezw. zur Verkündigung Mariae übergeleitet.

Doch nur in diesem aus dem 14. Jahrhundert stammenden Mastrichter Spiele ist noch die alte, einfache und ursprüngliche Überleitung vom Sündenfalle zum Erlösungswerke erhalten.

In den übrigen hier angeführten Stücken sind noch Gestalten des alten Bundes eingedrungen, und obwohl sich neben diesen auch die litigatio und das Prophetenspiel noch erhalten hat, macht doch das Ganze schon den Eindruck einer blossen Dramatisierung der Hauptereignisse des alten Testamentes. Damit verliert aber auch die Darstellung der Ereignisse im Paradiese die alte Wichtigkeit und Bedeutung als direkte Veranlassung der Erlösung; wenigstens tritt diese Aufgabe mehr in den Hintergrund, und eine chronologische Verknüpfung der Ereignisse der christlichen Heilsgeschichte nach der Bibel scheint der alten kausalen den Rang abzulaufen.

In jener ursprünglichen Bedeutung als direkte Veranlassung des Erscheinens des Erlösers tritt aber der Sündenfall in den ältesten Spielen uns entgegen. Jene Regensburger Notiz von 1194 setzt den Sündenfall unmittelbar mit dem Prophetenspiel in Verbindung. Die Überleitung zum Erscheinen des Heilands, wie sie sich in der Vorstellung des Zuschauers sicher vollzog, ist ersichtlich.

In M. wird, wie schon gezeigt, Ausgangs- und Endpunkt des Dramas, Sündenfall und Erlösungswerk, durch Litig. und Prophetenspiel in engste Beziehung gesetzt; und das älteste der hier überhaupt in Betracht kommenden Spiele, W., setzt ebenfalls Sündenfall und Erlösungswerk eng nebeneinander, indem es allerdings eine andere Überleitung zwischen beiden herstellt als M. und Regensburg.

In W. ist es nämlich nicht die Litigatio und das Prophetenspiel, welche die beiden Hauptakte in Verbindung setzen, sondern die dramatisierte Vorführung des sündhaften Lebens der Maria Magdalena[1]) bis zu ihrer Bekehrung durch den Heiland. Dieser Magdalenascene geht noch eine komische Teufelscene voran, in der die Teufel Vertreter aller Stände in die Hölle schleppen. Wenn also durch die Ereignisse im Paradiese gezeigt worden ist, wie das Menschengeschlecht in Sünde verfiel, so soll offenbar durch jene komische Teufelscene und die Vorführung des sündhaften Lebens Magdalenens angedeutet werden, wie das Menschengeschlecht immer mehr in Sünde und Laster geriet,

[1]) Über Maria Magdalenascenen vergl. Ludw. Wirth: „Die Oster- und Passionsspiele bis zum 16. Jahrhundert“ S. 215.

und schliesslich das Erscheinen des Erlösers notwendig war. Die Bekehrung Magdalenens durch das Auftreten Christi ist dafür vorbedeutend. (Vergl. auch Froning a. a. O. S. 256.)

Wie hier in einem Spiel des 13./14. Jahrhunderts die Magdalenenscene die Überleitung vom Sündenfall zum Erscheinen des Erlösers übernommen hat, so wird sie diese Aufgabe noch oft erfüllt haben; denn sie tritt uns genau in derselben Funktion, wie in W. wieder in einigen in neuerer Zeit aufgezeichneten Paradiesspielen entgegen, deren mittelalterliche Grundlage noch im 2. Teile dieser Arbeit nachgewiesen werden wird. (Steirische Gruppe, vergl. II. Teil.)

Aus den Beziehungen, welche das mittelalterliche Paradiesdrama mit dem Erscheinen des Gottessohnes zeigt, geht aber andererseits hervor, dass es selbst noch nicht, wie in der Neuzeit, ein selbständiges Drama, sondern nur den ersten Akt der grösseren geistlichen Spiele ausmachte.

Aber nicht bloss das Erscheinen Christi bildete den Mittelpunkt des umfassenden geistlichen Schauspiels. Neben den Weihnachts-, Oster- und Passionsspielen entstanden im Verlaufe des Mittelalters auch die

Fronleichnamsspiele,

deren Aufgabe die Verherrlichung des allerheiligsten Altarsakraments war. Nach dem Vorbilde der Oster- und Passionsspiele brachten auch die Fronleichnamsspiele die ganze christliche Heilsgeschichte vom Sündenfalle an zur Darstellung, aber stets mit der deutlichen Bezugnahme auf den neuen Mittelpunkt, die Verherrlichung des Sakramentes des Altars. Diese und nicht mehr Christi Leben und Leiden auf Erden bildet nun also das Ziel, auf das alle vorhergehenden Ereignisse, also auch die Dramatisierung des Sündenfalls, abzielen.

Vergl. K., Germania 4, 340 und Z. in ZfdA. 2, 278:

Des scheppers hoge gewalt
Ist sichtlich mannigfalt:
Hymmel vnd erde vnd was do in ist
Hat got gemacht allis auf eyne frist,
Aller wunder letzt vnd ent
Ist das wirdig sakrament.
Schaw, O mensche, deyne speysze,

Dy iesus marien szone der weysze
An sich selbern hat gegebenn,
Der selen drost vnnd rechtis lebenn.
Do got den menschen macht,
Was er Reyn vndsterblich geacht.

Die Entstehung des Fronleichnamsspieles knüpft an an die Einsetzung des Fronleichnamsfestes im Jahre 1264. Dieses Fest bot durch seine Lage in der schönsten Jahreszeit der Kirche eine willkommene Gelegenheit, durch Entfaltung der höchsten Pracht auf die gläubigen Gemüter einen nachhaltigen Eindruck auszuüben. Auch fand das Volk bei diesem Feste Gelegenheit, die alte aus heidnischer Zeit fortgeerbte Neigung zu Umzügen zu befriedigen. Jener altheidnische Gebrauch von Umzügen in Verkleidung, Umherfahren von Figuren auf Wagen fand auch in den Fastnachtsspielen seine Betätigung. Indem beim Fastnachtszuge diese Fahrzeuge auf ihrer Fahrt stille hielten, wurden bisweilen wirkliche Spiele aufgeführt.

Die Kirche benutzte nun das Fronleichnamsfest, um jener eingewurzelten Neigung des Volkes Gelegenheit zu geben, sich im christlichen Geiste zu bethätigen. So sah man, wie bei den Fastnachtsspielen, so auch bald am Fronleichnamsfeste kostümierte Gruppen auf Wagen einherfahren, welche zunächst als lebende Bilder in bestimmten Kostümen und mit bestimmten Aufschriften die biblischen Ereignisse vom Sündenfall an darstellten. Manchmal aber blieben dann auch diese Gruppen stehen und stellten die betreffenden Scenen in aller Kürze dar.

An den Hauptstellen, welche die Prozession berührte, wurden wohl auch Gerüste aufgeschlagen und dann führten die Prozessionsgruppen auf diesen die biblischen Ereignisse vor. So entwickelte sich ein Fronleichnamsspiel, dessen Darstellung sich von der Prozession ablöste und welches daher einem Passionsspiele nicht unähnlich sieht (Künzelsau).

Ebenso wie bei den Fastnachtsspielen teilten sich auch bei den Fronleichnamsspielen die verschiedenen Zünfte in die Darstellung; so hatten z. B. bei der Zerbster Prozession von 1507 „die ölsleger“ die Schöpfung, „die Bader“ Adam und Eva, die Brauknechte „Kain und Abel“ darzustellen.

Wir werden von den erhaltenen mittelalterlichen Fron-

leichnamsspielen, welche bis auf den Sündenfall zurückgehen, zwei unter sich sehr verschiedene Spiele betrachten, welche ihrem Charakter nach gewissermassen den Anfangs- und Endpunkt der Entwickelung der Fronleichnamsspiele im Mittelalter markieren:

1. Die Zerbster Prozession von 1507,
2. Das Künzelsauer Fronleichnamsspiel von 1479.

In der äusseren Aufschrift der Zerbster Handschrift heisst es: Eyn spruch von deutung und Irklerung der ffiguren dy in der procession gehenn Donnerstags in der heiligen phingistwoche etc.

Wie der Ausdruck „gehenn“ und „ffiguren“ zeigt, handelt es sich hier um das Herumziehen jener alten kostümierten Gruppen, wie es auch beim Fastnachtsspiele üblich war. Es existiert also noch keine feste Bühne und es ist ohne weiteres klar, dass es bei diesen Gruppen mehr auf die bildliche Darstellung als auf den Text ankam. So heisst es denn auch in der Überschrift: Eyn spruch von der deutung und Irklerung der ffiguren.

Es ist also nicht ein wirklicher Spieltext, der hier überliefert ist, sondern es sind nur die erklärenden Worte des Spielleiters (rector ludi, praecursor, rector processionis), welche er zur Erklärung der lebenden Bilder spricht.

Eine bedeutende Weiterentwickelung zum Dramatischen repräsentiert schon Künzelsau. Es macht in seinem dramatischen Bestande den Eindruck eines grossen Passionsspieles. Und doch ist sein Ursprung aus den in Z. festgehaltenen Anfangsformen des Fronleichnamsspieles unverkennbar. An die Stelle der vielen Einzelfiguren, zu denen der Leiter des Spieles den erklärenden Text spricht, ist jetzt in K. eine wirkliche dramatische Darstellung der betreffenden biblischen Begebenheit getreten. Doch das Ganze hat nicht wie das Oster- und Passionspiel eine einheitliche Bühne, sondern ist auf 3 Stationen verteilt, zu denen das Volk in Prozession zieht. An diesen Stationen findet nun die Darstellung statt; doch die Rolle des Spielleiters ist dadurch noch nicht überflüssig geworden. Er lässt es sich angelegen sein, sowohl das Spiel durch einleitende Worte zu beginnen, als auch jedes Mal bei

der Darstellung irgend einer Begebenheit der Heilsgeschichte mit einigen Worten auf die Bedeutung des Vorgestellten aufmerksam zu machen. So kündet in K. der rector ludi den Abfall der Engel, den Sündenfall und jede folgende Scene besonders an.

Während sich also die dramatischen Keime des Fronleichnamsspieles in Zerbst noch ganz unentwickelt zeigen, tritt uns schon in K. ein reich ausgebildetes geistliches Drama entgegen. Die dramatische Entwickelung, wie sie unzweifelhaft zwischen dem in Z. festgehaltenen alten Typus und K. stattgefunden hat, können wir aus Mangel an Mittelgliedern nicht verfolgen.

Doch ist die an die Passionsspiele erinnernde dramatische Form dieser Spiele, wie sie in K. vorliegt, mit der Zurückdrängung des umfangreichen geistlichen Spieles auch wieder verfallen und nur die alte in Z. vorliegende Form der Fronleichnamsspiele mit Umzug und lebenden Bildern hat ununterbrochen bis in die Neuzeit hinein ihre Fortsetzung gefunden. Nur die pomphafte Ausstattung dieser Aufzüge ist noch erhöht und weiter ausgebildet worden, nicht aber ihre dramatische Darstellung.

Es drängt sich hier sofort der Vergleich mit den Osterfeiern und Osterspielen auf. Während das aus den Osterfeiern sich entwickelnde Osterspiel später verfiel, hat sich die alte Osterfeier ohne Unterbrechung bis in die Neuzeit erhalten.

Es sind also 2 Spielgattungen, in denen der Sündenfall als erster Akt vorkommt: 1. das geistliche Spiel mit dem Erscheinen Christi als Mittelpunkt (Weihnachts-, Oster- und Passionsspiel) und 2. das Fronleichnamsspiel, unterschieden von dem vorigen durch den Mittelpunkt und durch die Art der Aufführung, wodurch auch eine verschiedene Behandlung des Stoffes eintritt.

Doch auch der Sündenfall selbst fand wieder noch eine Einleitung und Motivierung. Schon in der Regensburger Notiz von 1194 war die Rede von dem Engelsturz. Und auch in den anderen Spielen mit Ausnahme von Z. findet er sich als Einleitung zum Sündenfall. Diese Scene vom Engelsturz mit der sich gewöhnlich anschliessenden Versammlung der Teufel ist hoch dramatisch und wird nicht verfehlt haben, einen nach-

haltigen Eindruck auf das Gemüt des gläubigen Zuschauers auszuüben.

Über ihre Verbindung mit dem Sündenfall s. S. 3.

Beide Scenen werden in das bekannte Schema der Weltschöpfung hineingestellt. Gott erschafft die Welt, dann die Engel. Diese empören sich zum Teil und werden gestürzt. An ihrer Stelle werden nun die Menschen geschaffen u. s. w.

So entsteht das Zeit und Ewigkeit umfassende christliche Weltdrama, in welchem Lucifers Sturz die Vorfabel bildet und durch den Sündenfall der ersten Menschen der Knoten geschürzt wird.

Diese ganze stets feststehende innere Verknüpfung des Stoffes sowie die angedeutete Verwertung stets wiederkehrender Motive und Scenen im geistlichen Spiele findet ihre Parallele in der geistlichen Epik und geht in beiden Fällen auf dieselbe Quelle zurück: Die kirchliche Tradition des Mittelalters. Geistliche waren ja besonders in der ersten Zeit Verfasser und Leiter der geistlichen Spiele. Es ist daher nichts natürlicher, als dass diese Geistlichen bei Abfassung von Spieltexten aus dem Schatze ihrer geistlichen Bildung schöpften.

Wie der Dichter des Anegenge dabei zu Werke ging, hat in PBB. 24, S. 249 fg. P. Valentin Teuber gezeigt. Teuber weist nach, dass der Dichter des Anegenge vor allen Dingen die Schriften seines Lehrers Hugo von St. Victor benutzt, daneben aber auch die ganze hl. Schrift, (Gen. Ex. Num. Lev. Eccles. Psalmen etc., die Evangelisten Joh., Luc., Math.) und ausserdem die Schriften der Kirchenväter, besonders des Augustinus, Ambrosius, Chrysostomus, Isidor etc. Auch Beda scheint der Dichter benutzt zu haben. Ähnlich wie der Verfasser des Anegenge sind auch die Dichter der geistlichen Spiele zu Werke gegangen, haben jedoch die aus der geistlichen Bildung geschöpften Motive unter Weglassung gelehrten Beiwerks viel volkstümlicher gestaltet, da ja das Drama unmittelbar auf das Volk wirken sollte.

Aus dieser gleichen theologischen Grundlage der geistlichen Epik und Dramatik erklärt es sich auch, dass in den meisten Spielen und Epen dieselben Motive wiederkehren, ohne dass man die Entlehnung von Spiel zu Spiel oder vom Epos zum

Drama nachweisen kann. Sie fanden sich eben schon in der gemeinsamen Grundlage, der geistlichen Bildungslitteratur vor: So z. B. die typische Behandlung von Lucifers Empörung, die litigatio sororum, die stets wiederkehrende Vorstellung von den 10 Engelchören (vergl. auch Vordernberg, Paradiesspiel der Neuzeit S. 42) und die in späteren Spielen ganz übliche Auffassung, dass Gott die Menschen erschaffen habe, um den erledigten 10. Engelchor wieder zu füllen (vergl. oben).

Neben dieser theologischen Bildung als gemeinsamer Quelle für Epos und Drama in letzter Instanz muss aber bei den vorliegenden geistlichen Spielen auch die Möglichkeit gegenseitiger Entlehnung oder Benutzung gemeinsamer dramatischer Quellen erwogen werden.

Die folgende Vergleichung der einzelnen Spiele wird zeigen, dass auch diese letzten Fälle eingetreten sind. Doch ist das erhaltene Material im Vergleich zu dem, was ehemals existiert hat, so gering, dass die Vergleichung in dieser Beziehung kaum feste Resultate erzielen wird. Die Thatsache als solche, dass gegenseitige Benutzung der Spieltexte oder Entlehnung aus gemeinsamer Quelle stattgefunden hat, wird ja die Vergleichung bestimmt nachweisen, doch nie mit Sicherheit bis ins Einzelne verfolgen können. Die Verfasser der geistlichen Spiele arbeiteten mehr oder weniger kompilatorisch, haben vorhandene Spieltexte benutzt und das Ihrige aus ihrer theologischen Bildung beigesteuert. Sicher ist auch der Fall vorgekommen, dass (wie bei den neueren Paradiesspielen) schon bestehende geistliche Spiele später nach dem Muster anderer bekannter Stücke umgestaltet oder doch aus diesen durch Zusätze erweitert wurden.

2.

Vergleichung der einzelnen Spiele.

Die Vergleichung der Spiele soll

1. die gemeinsamen Züge aller Spiele hervorheben und erklären,
2. die Besonderheiten der einzelnen Spiele feststellen.

Verglichen sollen untereinander werden die oben S. 5 angeführten Spiele. Also

1. Das Wiener Passionsspiel (W.),

das nur als Bruchstück erhalten ist. Es ist der älteste der erhaltenen Texte, welche den Sündenfall umfassen. Der erste Herausgeber J. Haupt (Wagners Archiv für die Geschichte deutscher Sprache und Dichtung I, 355 fg.) will dieses Spiel bis ins 13. Jahrhundert zurückdatieren. Die Handschrift stammt nach Haupts Ansicht mindestens aus den zwanziger oder dreissiger Jahren des 14. Jahrhunderts, die Sprache deutet auf die Gegend am Mittelrhein. Vergl. auch Froning a. a. O. S. 302 fg.

Ich bestimme im folgenden die Mundart des Spieles:

A. Der überlieferte Text des Wiener Passionsspieles zeigt Mischung von mitteldeutschen und oberdeutschen Formen. Aus den Reimen geht hervor, dass das zu Grunde liegende Original md. war: denn nur aus md. Spracheigentümlichkeiten erklären sich folgende Reime:

171/172: vrunt : hellegrunt[1]). 44/45: angesiht : liht. 223/224: frowen : treuwen (d. i. trouwen).

Md. Abfall des n zeigt sich in den Reimen z. B.: 102/103: sinne (dat. sg.) : gewinne (Inf.) Vergl. auch 38/39: alle (dat. pl.) : schalle (dat. sg.); 158/159: conen (dat. sg.) : lone (dat. sg.); 249/50: lupperinne (Vok.) : innen.

Dazu kommen noch andere an sich noch nichts beweisende Reime:

36/37: gesellen (Vok.) : helle (dat.); 54/55: helle (acc. sg.) : geselle (Vok.); 187/188: geselle (dat. sg.) : helle (acc. sg.); 215/16: helle (acc. sg.) : wellen (Inf.); 237/38: nacke (dat. sg.) : lacken (dat. sg.)

Md. sind auch die Reime zwischen altem „ë“ und ê, Umlaut des â:

z. B.: 60/61: brêhte : rehte. 197/98: her : gesûcher. 152/153 Lucifer: swêre. Ebenso 209 etc. Vergl. Zwierzina ZfdA. 44, 282 fg.

Md. Eigentümlichkeit ist es auch, wenn z. B. v. 90/91: hêrre zu lêre (also auf ein Wort mit einfachem r) reimt.

---

[1]) Vergl. auch Reime wie 46/47: sunne : wunne. 98/99: umme : kunne. (Ausbleiben des Umlauts.)

Aus den Reimen geht also mit Bestimmtheit die md. Originalität des zu Grunde liegenden Textes hervor.

B. Ausserhalb der Reime zeigt der Text des Wiener Passionsspieles noch folgende md. Eigentümlichkeiten:

a) Mhd. uo(ue) ist zu u monophthongiert, z. B.:

v. 13: gut für obd. guot. 107: suze für obd. suoze.

vergl. oben dieselbe Erscheinung bei ie : i; lieht : liht.

b) Die Verdunklung des a : o. z. B. v. 17: dor = obd. dâr = v. 55, 132. v. 41: dô (ze himele) = obd. dâ (örtlich); Ebenso v. 75, 80, 94, 104; v. 90: hôt für hât; v. 114: wô für obd. wâ: v. 132: brôhte für obd. brâhte; v. 181: ôn für obd. âne; 116: rôt für obd. rât. v. 206: gor.

(Vergl. darüber Weinhold mhd. Grammatik[2] § 90.)

c) Die Schreibung e für Umlauts æ z. B.:

v. 118 und 183: were (= esset) = 70 wer. v. 203: unmere vergl. 274. v. 119: selden. 158: gebe u. s. w.[1]).

d) Der Übergang von g (mhd. c): ch am Schluss des Wortes z. B.:

v. 66: clůch für cluog; v. 67: gnůch für genuog.

e) v. 243 zeigt ire (man), also schon die flektierte Form von ir, welche für diese Zeit noch wesentlich md. ist.

f) (260): geneisen ist nur md. belegt. (obd : neizen.)

g) Die Form quam (v. 178) mit erhaltenem qu.

h) hôműt (v. 12 und 50) für obd. hoch-muot.

C. Speziell für das westliche Mitteldeutschland spricht:

a) dei, welches v. 34 für obd. diu (fem. sg.) und v. 259 für obd die (n. pl. m.) steht, ist eine md. und speziell rheinische Form.

b) Das unverschobene p des Anlauts deutet ebenfalls nach dem Westen; denn der Osten Mitteldeutschlands lässt hier Verschiebung zur Affrikata eintreten.

Vergl. v. 205: plicht. Lexer belegt diese Form aus dem Leben der hl. Elisabeth (Hessen). v. 221: porte.

Von den westmitteldeutschen Mundarten, die demnach für

---

[1]) Vergl. auch Schreibungen wie: v. 30: vur; v. 105: uberheben (254); v. 107: mundelîn; 108: suze; 116: ubergangen (165, 256, 133); 151: ubele; 154: hulfiz etc. (Ausbleib des Umlauts.)

das Wiener Passionsspiel in Betracht kommen, ist aber das Mittelfränkische ausgeschlossen, denn:

a) v. 269/270 reimt wol zu vol; also im Or. kann nicht die mfr. Form wal gestanden haben.

b) Es findet sich kein Beispiel für das unverschobene neutrale t der Pronomina; vielmehr wird 74 Satanas : daz gereimt. Also auch hier ist der mfr. Lautstand ausgeschlossen.

c) Neben dem Reim niht : iht 154/55 findet sich 195/96 niht : dich. Danach kann das Original nicht die mfr. Form niet enthalten haben.

Das Original des Wiener Passionsspiels ist also dem Rheinfränkischen Sprachgebiet (einschliesslich des Hessischen) zuzuweisen.

D. Dieses rheinfränkische Original ist von einem bairisch-österreichischen Schreiber fehlerhaft abgeschrieben und uns in dieser Gestalt erhalten. Dadurch erklärt sich die eigentümliche Mischung md. und obd. Sprachformen im vorliegenden Texte.

Bairisch-österreichisch ist

a) Die Diphthongierung der alten Längen. z. B. v. 9: sein (für sîn). v. 17: erscheinen u. s. w. Daneben sind dann aber auch in vielen Fällen die Monophthonge stehen geblieben.

iu > eu z. B. v. 9: euwer, 13: eu u. s. w.

ū > au (ou) z. B. v. 17: auf u. s. w.

b) ch im Anlaut für k. Vergl. Weinhold a. a. O. § 233.

z. B. v. 19: chan; ebenso v. 102.

v. 56: chundig; 66: chlůch. 94: chumet, ebenso 235. v. 199: chauft; 264: chelber; v. 78: chnechte etc.

c) p im Anlaut für b, z. B.:

v. 86: paum; ebenso 92 (daneben 103 baum). 114: pistu; ebenso v. 86 und 119. v. 115: pis; 209: pit; 252: pist. v. 254: erparmen; 256: apprecher für md. abe-brecher.

d) deu, welches v. 46, 188, 242 vorkommt, ist die bairische Form für diu. Vergl. Weinhold a. a. O. § 482.

2. Das Mastrichter Osterspiel (M.).

Der Sündenfall ist nicht vollständig überliefert, da in der Handschrift ein Blatt fehlt. Dadurch tritt im Text hinter dem Engelsturz eine Lücke ein, welche bis zum Verhör der

ersten Menschen reicht. Also die Erschaffung derselben und ihr Sündenfall fehlen gerade.

Der Herausgeber J. Zacher meint a. a. O., dass die Handschrift gegen Ende des 14. Jahrhunderts geschrieben sein wird, dass aber das Spiel selbst, mindestens ein halbes Jahrhundert älter ist als die Handschrift. Dieses Osterspiel, der älteste Überrest niederländischer dramatischer Poesie, zeigt die Mastrichter Mundart.

Wieder abgedruckt bei Moltzer, mnl. dramat. Poëzie 496—538.

3. Das Egerer Fronleichnamsspiel (E.).

Zuerst ausführlich beschrieben von K. Bartsch (Germania III 267).

Der Herausgeber Milchsack a. a. O. S. 348 setzt die Handschrift nach den „paläographischen Indicien" ins letzte Viertel des 15. Jahrhunderts, etwa um 1480. Ursprung: Eger.

Creizenach in seiner Geschichte des neueren Dramas bezweifelt, dass dieses Spiel überhaupt ein Fronleichnamsspiel sei. Obwohl ich Creizenachs Ansicht noch nicht für erwiesen halte, da durch Gradl (Mitt. d. Ver. f. Gesch. d. Deutsch. i. Böhmen 33) gerade die Fronleichnamsaufführungen für Eger bezeugt sind, habe ich dieses Spiel dennoch ebenfalls von den übrigen Fronleichnamsspielen getrennt. Denn in dem uns hier angehenden Teile findet sich nicht ein einziger sonst so üblicher Hinweis auf den Mittelpunkt der Fronleichnamsspiele, die Verherrlichung der Hostie. Auch der rector processionis tritt ganz zurück. Der hier in Betracht kommende Teil macht eben den Eindruck der sonst die Weihnachtsspiele (bezw. Oster- und Passionsspiele) einleitenden Dramatisierungen des Sündenfalls.

4. Das Künzelsauer Fronleichnamsspiel (K.)

stammt aus Künzelsau in Schwaben. Ausser dem Auszuge von Werner, Germ. 4, 338, vergl. Mansholt, Das Künzelsauer Fronleichnamsspiel. Diss. Marburg 1892. Der Inhalt dieses Stückes zerfällt in drei Teile, verteilt auf die 3 Stationen des Festumzuges. Das Ganze schliesst mit dem Weltgericht. Die Handschrift trägt am Schlusse die Jahreszahl 1479.

5. Der Sündenfall des Arnoldus Immessen (I.).

Die Handschrift dieses niederdeutschen Spiels stammt aus der 2. Hälfte des 15. Jahrhunderts. Das Stück reicht vom Sturz Lucifers bis zur Verheissung der Erlösung durch die Verkündung Annas. Von den 3953 Versen kommen auf den Sündenfall 1194.

Es entspricht nicht den mittelalterlichen Brauche, dass der Dichter eines Dramas seinen Namen nennt, wie dieser Geistliche, der in seiner Vorrede das Akrostichon Arnoldus Immessen anbrachte. Und wie durch das persönliche Hervortreten des gelehrten Verfassers so unterscheidet sich auch durch den gelehrten Charakter des Inhalts dieses Spiel von den übrigen seiner Gattung. Es schliesst sich eng an die hl. Schrift an, deren Stellen stets sorgfältig am Rande vermerkt sind. Auch zeigt dass Stück eine bestimmte moralische Tendenz. Der Dichter hebt nämlich wiederholt nachdrücklich seine Absicht hervor, die Folgen des Ungehorsams zu zeigen: z. B. v. 55. fg. sagt er:

Unhôrsam heft my hir to gedreven,
Dat ik dat spel sus hebbe gescreven,
Dâr gy ût marken mogen unde leren
Godes vrevel unde sîne barmherticheit etc.

Unter diesen Gesichtspunkt bringt er natürlich besonders den aus Ungehorsam erfolgten Sturz Lucifers und der ersten Menschen und wo sich die Gelegenheit bietet, unterlässt er nicht, eindringlich vor dieser Sünde zu warnen.

Über Quellen, die der Dichter benutzt hat, vergl. Schönemann a. a. O. S. IX.

6. Die Zerbster Fronleichnams-Prozession (Z.),

aufgeführt zu Zerbst im Jahre 1507. Daselbst wurden am Ende des 15. Jahrhunderts und im Anfange des 16. (bis 1522, in welchem Jahre die Stadt sich für Luther erklärte) jährlich Prozessionsspiele abgehalten.

Bereits das Regensburger Spiel von 1194 behandelte die Erschaffung der Engel, den Sturz Lucifers, Schöpfung, Sündenfall und Prophetenspiel. Nehmen wir noch die in fast allen vorkommende litigatio sororum hinzu, so haben wir in den

Hauptzügen den Stoffkreis, in dem sich die Darstellung fast sämtlicher hier in Betracht kommenden Spiele bewegt. (Natürlich ist immer nur von dem uns angehenden ersten Teile dieser Spiele die Rede.)

Ich teile demnach den dramatischen Bestand in 3 Teile:

1. Schöpfungsgeschichte,
2. Abfall Lucifers,
3. Sündenfall der ersten Menschen [1]),

welche sich auf die einzelnen Spiele wie folgt verteilen:

1. Schöpfungsgeschichte, enthalten in E., M., K., Z., I.
2. Abfall Lucifers, enthalten in E., W., M., K., I.
3. Sündenfall der Menschen, enthalten in E., W., M., K., I., Z.

Es war im Mittelalter Sitte, dass bei der Aufführung geistlicher Spiele sämtliche Spieler vor Beginn der Darstellung in Prozession auf die Bühne aufmarschierten, geführt von dem Vorläufer, und unter den Klängen der Musik sich auf ihre Plätze begaben. Daselbst angelangt geboten die Engel durch den Gesang: „Silete, silete, silentium habete!“ allgemeine Stille [2]).

Dieses Silete ertönt uns zum ersten mal überhaupt im geistlichen Drama im Wiener Passionsspiel [3]), hier von 2 Knaben gesungen. Daran schliessen sich dann in W. einige deutsche Verse, die einerseits denselben Zweck erfüllen, wie die lat. Worte, nämlich Stillschweigen zu gebieten und deshalb eine freie Verdeutschung derselben repräsentieren, andererseits aber auch schon auf das folgende geistliche Spiel hinweisen:

W. 1—5. Silete, silentium habete!
Hoeret ir hêrren unt ir vrowen,
di daz spil wellent schowen:
ir sult alle stille wesen,
sô muget ir von gote hœren singen unt lesen!

---

[1]) Die litig. sor., welche in M., K., I., Z. vorkommt, gehört in den mittelalterlichen Spielen noch nicht in das Paradiesdrama selbst hinein und kann daher hier noch nicht vergleichend betrachtet werden.

[2]) Über den mutmasslichen Ursprung und die Verwendung des Silete s. B. Venzmer, Die Chöre im geistlichen Drama des Deutschen Mittelalters (Rostocker Dissertation). Ludwigslust 1897, S. 54 fg.

[3]) Vergl. Creizenach a. a. O. 215.

Diese Hindeutung auf das folgende Spiel wird aber dann in den späteren Stücken breit ausgesponnen und gestaltet sich schliesslich zu einer Aufzählung und Beschreibung sämtlicher Begebenheiten, welche sich im kommenden Drama abspielen sollen.

So entsteht der umfangreiche, später vom Praecursor (praelocutor, rector ludi), gesprochene Prolog (vergl. E. 1 fg. I. 73 fg. etc.), welcher aber im Grunde noch dieselben Motive enthält, wie die aus W. citierten Verse: Aufforderung zum Stillschweigen und Hinweis auf das folgende geistliche Spiel. Bei den Fronleichnamsspielen handelt es sich bei diesem Hinweis natürlich um den Mittelpunkt des Ganzen, das Altarsakrament.

Vergl. K. Silete, silete, silentium habete!
Nu swigent, liben lewte,
lat euch bedewte,
was grozer er und wirdickait
an das heilig sakrament ist gelait.

In den Fronleichnamsspielen hat sich das Amt des Prologsprechers bedeutend erweitert; er ist zum rektor ludi geworden, der nicht nur zu Anfang Stille gebietet und die Bedeutung des folgenden Spiels erklärt, sondern dies während der Prozession fortwährend wiederholt.

W., das schon im Prologe, gegenüber den anderen Spielen, Einfachheit und gedrungene Kürze zeigt, zeichnet sich durch diese Eigenschaften überhaupt aus und erreicht dadurch eine dramatische Wirksamkeit, wie sie die übrigen Spiele nicht mehr besitzen. So geht W. nach dem Prologe sofort in medias res und bringt den Engelsturz zur Darstellung. Die übrigen Spiele dagegen schicken diesem noch die Schöpfungsgeschichte einleitend voraus, welche durchaus undramatisch ist; denn statt der Handlung wird uns hier nur eine Aufzählung der einzelnen Schöpfungsakte gegeben, welche Gott selbst in der biblischen Reihenfolge hersagt.

In M. ist diese undramatische Aufzählung der Schöpfungsgeschichte noch ziemlich knapp gehalten, in den meisten übrigen Spielen dagegen ermüdend ausgeweitet.

Doch alle Spiele nehmen eine Zweiteilung dieser Schöpfungsgeschichte vor: (M., E., K., I.)

1. Die Erschaffung der Welt im allgemeinen und der Engel im besonderen.
2. Erschaffung der Kreaturen im allgemeinen und des Menschen im besonderen.

Der erste Teil wird dem Engelsturz, der zweite dem Sündenfalle der Menschen vorausgeschickt.

Besonders in I. ist die Schöpfungsgeschichte recht breit dargestellt, und es nimmt sich wunderlich aus, wie Gott dabei sich schon auf Stellen der Bibel beruft.

In Z. wird die Schöpfung durch das erste der lebenden Bilder dargestellt. Der Spielleiter spricht dazu einige erklärende Worte.

In einigen Spielen zeigen sich bei dieser Schöpfungsgeschichte bemerkenswerte Übereinstimmungen.

E. und M. eröffnen beide den Schöpfungsmonolog Gottes durch die gar nicht ohne weiteres gegebenen lateinischen Worte:

„Ego sum alpha et o“ etc.

Beide Spiele lassen dann auf diesen lateinischen Satz eine deutsche Übersetzung bezw. ausführliche Erklärung folgen (wie es auch beim Silete geschah):

M. Ich ben ende en aneginne
gewor got gerechte minne

E. Das ich zu latein gesprochen han,
Das solt ir zu teuschs also verstan:
Ich bin ain anfang, mittel, endt in ewigkait etc.

Auch im folgenden noch bemerkenswerte Übereinstimmungen:

E. 37 fg. Ich sprich, ain himel der sol werden
Darzu feur, wasser, lüfft und erden.
Im himel schaff ich engel vil
Klärlich gezirt an endes zil.

M. 3. fg. Nu wil ich dat gewerde
himel ende erde,
inde wille hauen schone
engele in minen trone etc.

(Vergl. Anegenge 6, 59, u. 3, 1.)

Im folgenden lässt sich die Übereinstimmung beider Spiele nicht weiter verfolgen, da in M. gerade der letzte Teil des Schöpfungsaktes fehlt.

Das Beigebrachte wird aber genügen, um zu zeigen, dass die genaue Übereinstimmung beider Spiele sich nur auf die lateinischen Worte erstreckt. Der deutsche Text ist schon frei und verschieden behandelt[1]).

Es ist also für beide Spiele eine lateinische Vorlage anzunehmen, die entweder die gleiche war oder doch die lateinische Einleitung in gleicher Weise verwertete. Dieser lateinische Text ist dann im folgenden von beiden Spielen verschieden übersetzt worden.

Abfall und Sturz der bösen Engel.

Die Scene ist äusserst wirksam und hoch dramatisch. Mit Ausnahme von Z. besitzen sie alle Spiele und bringen sie im Anschluss an den ersten Teil der Schöpfungsgeschichte (vergl. S. 20). Nur W. eröffnet damit das eigentliche Spiel: Lucifer, voll Stolz auf seine Schönheit und Vollkommenheit erhebt sich und will Gott gleich sein. Er fordert auch alle anderen Engel auf, sich ihm anzuschliessen und setzt selbst zum Zeichen der Empörung seinen Stuhl neben den Thron des Höchsten. Da trifft ihn und die Engel, welche ihm gefolgt sind, das Gericht Gottes und sie werden als Teufel in die Hölle hinabgeschleudert.

Trotz des verschiedenen Umfanges dieser Scene in den einzelnen Spielen (W. bringt auch hier wieder die kürzeste, I. die breiteste Fassung) bleibt doch der Grundzug in allen Spielen derselbe; in allen Spielen setzt Lucifer zum Zeichen seiner Empörung seinen Stuhl neben Gottes Thron: W. 14 fg.; M. 9 fg.; E. 105—108 und 113—8; K. 106 f; I. 502 fg.

Die ganze spezielle Art der Auffassung von Lucifers Frevel ist traditionell, und ihre Wiederkehr in allen Spielen erklärt sich aus den gleichen Quellen aller Spiele. Sie findet sich naturgemäss auch schon früh in der geistlichen Epik. Vergl. S. 11.

Ausserdem finden sich in diesem Teile noch in W. und E. einige auffällige textliche Übereinstimmungen.

In W. spricht Lucifer v. 6 fg.:

---

[1]) Der Reim werde : erde kommt nicht in Betracht, da er in den Dichtungen von der Schöpfungsgeschichte typisch ist.

Ich bin schœne unt clâr!
swaz ich spriche, daz ist wâr!
ich leuchte alsam der sunnen schein.
ich mag mit êren euwer got sein!

Vergl. dazu die Worte Lucifers und die Antwort Satans darauf in E. 93 fg. Lucifer:

Hört ich pin schœn und darzu klar,
Was ich euch sag, das ist war:
Ich leicht recht als der sunnenglanz,
In die gotheit ich plicket ganz etc.

Sathan 109 fg.

Fürwar, du pist schon unt auch klar,
Und was du sprichest das ist war,
Du leichtest als der sünnen schein,
Du magst auch unser got wol sein.

Die Übereinstimmung von W. und E. ist fast wörtlich und geht so weit, dass sie aus gemeinsamer Benutzung einer lateinischen Quelle nicht zu erklären ist. E. muss entweder direkt aus W. entlehnt oder beide Spiele dieselbe deutsche Quelle benutzt haben.

In demselben Verhältnis, wie W. in dieser Scene zu E. steht, steht es auch zu K.

W. 20—24. (Satan spricht zu Lucifer:)

Ja dû hêrre wol maht,
wan ich hân alsô gedacht
dich glichen dem obersten gotè!
wir wollen alle stên zu dîme gebote!

K. Ja her, du wol macht,
wen ich han als gedacht,
ich wol dir beysten,
es werd wol und wbel ergen.

Dasselbe Verhältnis zeigen die Verse:

W. 25 fg. Hœret ir engel auz Seraphin
unt ir engel auz Cherubin,
Michael unt Raphahêl
unt du werder engel Gabriel:
ir sult alle bî uns gestên!
sô mag unser êr vur sich gên.

K. Ir engel von Cherubin
und ir engel von Seraphin,
sagt, wolt ir bey mir sten:
Dan es musz nach meinen willen gen.

Diese textlichen Übereinstimmungen, welche auf gegenseitige Benutzung oder gemeinsame Quelle deuten, sind aber nur ganz vereinzelt und finden sich sonst nicht. Im Gegenteil ist die sonstige Behandlungsweise des Stoffes in den verschiedenen Spielen eine nach Wortlaut und Umfang ganz verschiedene, wenn auch in allen Stücken gleichmässig ein Zurückgreifen auf jene alten kirchlichen Motive (vergl. oben S. 11 f.) stattfindet. Allerdings haben sich gewisse typische Wendungen, Formeln, herausgebildet, welche wir in den geistlichen Spielen immer wieder an den entsprechenden Stellen finden, die aber nichts für gegenseitige Benutzung beweisen. So ruft z. B. in der unten zu behandelnden Teufelsscene Lucifer seine Genossen zusammen in W. mit den Worten: „Wol her gesellen“ (v. 36) und in E.: „Wol her, wol her, all mein genossen“ (v. 373); aber ebenso auch im Redentiner Osterspiel v. 371, im Alsfelder Spiel v. 133 u. s. w. Vergl. über diese typischen Wendungen: L. Wirth, Die Oster- und Passionsspiele. Halle. 1889.

Der Sündenfall und die ihn einleitende und beschliessende Teufelscene.

a) Die vorbereitende Teufelscene.

Lucifer, mit seinen Genossen als Teufel in die Hölle verstossen, versammelt seine Gefährten um sich und giebt seinem tiefen Reueschmerz über die begangene That ergreifenden Ausdruck. Satan, sein treuester Genosse, der schon beim Abfall der Engel zuerst für Lucifer Partei ergriffen hat, sucht ihn zu trösten. Er will nämlich versuchen, Adam und Eva, die nun die Freuden des ihnen verlorenen Paradieses geniessen sollen, zur Sünde zu verführen und dadurch die Teufel an Gott zu rächen.

Die Klage Lucifers, welche sich in allen den Engelsturz enthaltenden Spielen findet, ist unstreitig eine der seltenen schönen poetischen Stellen unserer Spiele.

In E., K. und I. spricht Lucifer seinen Schmerz mit so tiefem lyrischen Empfinden aus, dass wir schon dadurch unwillkürlich an die Marienklagen erinnert werden; und in der That ist auch die Klage Lucifers, was Form und Anlage anlangt, unzweifelhaft von den Marienklagen beeinflusst[1]). Auch ein Zug von seltener Kühnheit und Grossartigkeit begegnet uns in dieser Klage Lucifers; dessen Verlangen nach dem verlorenen Himmel ist so gross, dass er an einer ringsum mit scharfen Schermessern besetzten Säule hinaufklettern wollte, wenn er dadurch wieder in den Himmel kommen könnte: E. 239, K., (Germania 4, 342)[2]).

Besonders schön drückt Lucifer seine Sehnsucht nach dem Himmel auch in E. 290 fg. aus:

Wären alle perg silber unt golt
Unt solten alle wesen mein,
Das ich dort ain stundt solt sein,
Der wolt ich alle verzeichen mich.

Solche lyrisch weiche Töne sind der Klage Lucifers in I. fremd. Hier herrscht nur wilder Verzweiflungsschmerz und dumpfer Groll. Der Dichter wollte ja durch sein Stück die Folgen des Ungehorsams zeigen und malt daher, um besser zu wirken, mit grellen Farben.

Lucifer verflucht daher in I. die Welt und die Stunde seiner Entstehung. Die anderen Teufel überhäufen ihn noch dazu mit Vorwürfen und schieben ihm die Schuld ihres Unglückes zu.

b) Erschaffung der ersten Menschen und Übergabe des Paradieses an sie.

Die Erschaffung des Menschen gehört also zum zweiten Teil der Schöpfungsgeschichte und geht, wie schon S. 20 angedeutet, dem Sündenfalle unmittelbar voraus.

W. enthält die Schöpfungsgeschichte überhaupt nicht; M. zeigt an dieser Stelle gerade eine Lücke; und K. kann hier zum genaueren Vergleich nicht herangezogen werden, weil der

[1]) Wirth a. a. O. 225: „Ja wo überhaupt Klagen angestimmt oder geäussert werden, da werden diese genau in derselben Weise (wie die Marienklagen) ausgedrückt".

[2]) Ebenso im Redentiner Osterspiel 1935, hrgb. von Ettmüller, Quedlinburg und Leipzig 1851.

Wernersche Auszug an dieser Stelle ganz unzureichend ist und auch Mansholts Angaben nicht genügen.

Doch in E. und I. ist die Erschaffung des Menschen recht ausführlich behandelt.

Beide Spiele eröffnen dieselbe durch den Gesang der Engel: Formavit igitur dominus hominem de limo terrae (Gen. 2, 7).

I. behandelt diese Scene zum Teil recht geschmacklos, aber im engen Anschluss an die Bibel; Gott erschafft zunächst den Adam, führt ihn in seinen neuen Wohnort, das Paradies, und verbietet ihm, vom Baume der Erkenntnis zu essen. Erst dann erschafft er die Eva. Dagegen E. 357 fg., K. Germania 4, S. 343 und W. (wie aus V. 92 fg. zu erkennen ist) lassen erst die Erschaffung beider Menschen vorausgehen, ehe sie das Verbot bringen, das nun naturgemäss an beide Menschen gerichtet wird. Diese Darstellung ist unzweifelhaft die volkstümlichere und hat sich bis in die neuesten Paradiesspiele hinein erhalten, während die auf die Bibel zurückgehende Darstellung in I. auch in anderen gelehrten Stücken ihre Fortsetzung findet, so z. B. auch in dem noch später zu behandelnden H. Sachsischen Stück.

c) Verführung der ersten Menschen.

Dazu wird schon am Schluss der Klagescene Lucifers übergeleitet, indem sich Satan erbietet, die ersten Menschen zu verführen. Die Ausführung dieses Planes schliesst sich in W. sofort an Lucifers Klage an, mit der er ja auch organisch zusammenhängt.

E., K. und I. dagegen zerlegen wegen der eingeschobenen Erschaffung des Menschen diese Teufelsscene in 2 Teile, so dass sich unmittelbar an die Klage Lucifers nach seinem Sturz die Erschaffung der Menschen anschliesst; dann erst folgt die Fortsetzung von Lucifers Klagescene, worin der Plan zur Verführung der Menschen gefasst, und die Ausführung desselben durch Satan übernommen wird.

Wie aber Klage und Plan zur Verführung zusammenhängt und erst durch Einfügung der Schöpfungsgeschichte zerteilt worden ist, zeigt sich besonders in E., wo Lucifer nach der Erschaffung der ersten Menschen noch einmal seine Klage anstimmt, um erst durch Satan getröstet zu werden.

Doch auch hier trennt sich wieder I. von den anderen Spielen, W., K. und E. Letztere bringen übereinstimmend die Scene so zur Darstellung, dass Satan die Verführung der ersten Menschen übernimmt, während Lucifer im allgemeinen als der unthätig klagende geschildert wird. Satan muss ihn erst wieder ermuntern, ein „mânlich gemütte“ zu fassen.

In I. dagegen übernimmt Lucifer selbst die Verführung und führt sie auch aus.

Auch hier erkennen wir wieder den gelehrten Charakter von I., denn wie dieses Spiel stellen auch später die gelehrten Spiele diese Scene dar: z. B. Hans Sachs-Ziegler, Ruof. (vergl. unten). Dagegen in den in neuerer Zeit aus dem Volksmunde aufgezeichneten Paradiesspielen findet jene Darstellung von W., K., E. ihre Fortsetzung (gerade so wie bei der Erschaffung der ersten Menschen).

In Z. wird die Verführung der ersten Menschen wieder durch ein lebendes Bild dargestellt.

Die anderen Spiele stellen die Scene, wie aus der Bibel bekannt, dar.

Nahe textliche Übereinstimmung zeigen in dieser Scene wieder W. und K.:

W. 98 fg. (Der Teufel spricht zur Eva:)
er hât ez getân, umme
daz ir unt ewer kunne
iht wrdet goter als er ist.
glaube mir, Eva, daz ist der list!

K. Got hat es euch verbotten umb einen list!
ich sag euch, das war ist,
er forcht, ir wertt den gotten geleich.

W. 102—103. Ich chan mit allem mîme sinne
dez obez ab dem Baume nicht gewinne!

K. Ob ich das Obs gerne esse
unt gottes gebot vergesse,
so kan ich es mit sinnen
von dem bawm nit gewinnen.

W. 104 f. Dô von bin ich hie bereit
unt uberhebe dich der arbeit!

K. Eua, darumb bin ich hye berait,
uberheben dich der arbait.

Dass hier wieder entweder direkte Benutzung von W. zu K. oder Verwertung einer gemeinsamen deutschen Vorlage stattgefunden hat, ist klar.

In K. berichtet Satan seinen Erfolg in der Hölle seinem Herrn Lucifer und wird von diesem höchlichst belobigt. Auch diese Jubelscene der Teufel findet in den neuen Spielen noch ihre Fortsetzung und zeigt in diesen viele Ähnlichkeit mit K.

d) Verhör und Bestrafung der ersten Menschen und der Schlange. Adam und Eva werden aus dem Paradiese vertrieben.

In dieser Scene tritt in W. noch der alte zu Grunde liegende lateinische Text am stärksten hervor. Gott stellt nämlich in W. den Adam zunächst in lateinischen und im Anschluss daran auch sofort in deutschen Worten zur Rede. Der deutsche Text ist aber nur eine freie Wiedergabe des lateinischen. Dasselbe findet in der Antwort Adams statt.

Die Klage der ersten Menschen nach ihrer Vertreibung aus dem Paradiese ist dann wieder ganz lateinisch.

W. bietet also hier ein äusserst interessantes Beispiel dafür, wie sich der deutsche Text aus dem lateinischen entwickelt hat, indem es noch beide Texte nebeneinander beibehält.

Aber noch in anderer Beziehung ist diese Scene bemerkenswert. Für den lateinischen Text verlangt die Spielanweisung den Gesang, für den deutschen dagegen den Sprechvortrag.

Es liegt also hier klar und deutlich die Entwickelung des lateinisch gesungenen zum deutschen rezitierenden Drama vor.

W. zeigt in der Klage Adams wieder Ähnlichkeit mit K.

Diese Klagen der ersten Menschen nach ihrer Vertreibung finden sich auch in den anderen Spielen (mit Ausnahme von Z.) und stehen den Schmerzensausbrüchen Lucifers parallel. Sie zeigen auch Ähnlichkeit mit diesen und sind natürlich wie diese auch von den Marienklagen beeinflusst.

Mit der Vertreibung der ersten Menschen aus dem Paradiese schliesst die eigentliche Dramatisierung des Sündenfalls. Seine Verbindung bezw. Gegenüberstellung mit dem Erscheinen Christi

durch litigatio, Prophetenspiel und Magdalenenscene ist schon früher S. 4 bis 7 besprochen. S. 6 ist auch schon auf die Bedeutung der komischen Teufelscene aufmerksam gemacht, welche W. zwischen Sündenfall und Magdalenenscene einschiebt.

In dieser Teufelscene werden Adam und Eva und ausserdem noch Vertreter aller Stände von Teufeln ergriffen und vor Lucifers Thron geschleppt. Hier müssen sie ihre Sünden beichten und werden dann in die Hölle abgeführt, wo entsprechende Strafen sie erwarten. Nur eine einzige Seele darf auch nicht einmal in die Hölle hinein, weil Lucifer fürchtet, dass sie auch da noch Unheil anrichten könnte, nämlich die Seele des unkeuschen Mönches. Sie wird daher in eine Pfütze geschlagen.

Lucifer begiebt sich also nicht selbst mit auf die Welt, sondern verharrt in der Hölle, und nur seine dienstbaren Geister, die kleinen Teufel, schleppen ihm die sündigen Seelen zu.

Creizenach a. a. O. ist der Ansicht, dass diese komische Teufelscene ihren Ursprung in dem Berichte des Evangeliums Nikodemi habe; dort bringt Christus bei der Höllenfahrt eine Kette mit, fesselt den Teufel und stürzt ihn in den Tartarus hinab. (Ev. Nic. T. II cap. 8. Ebenda cap. 3 findet sich auch schon ein Anflug von komischer Behandlung dieser Scene). Daraus entwickelte sich die Meinung, dass der oberste der Teufel seit der Höllenfahrt nicht mehr an das Licht der Welt hinaufkommen dürfe, dies sollte nur noch den kleinen Teufeln gestattet sein.

S. 360 meint dann Creizenach, dass diese Scene aus dem lateinischen Drama in die populären Osterspiele übergegangen sei.

Nach alledem, und wie es schon der Charakter und der Anachronismus dieser komischen Scene andeutet, wonach schon sofort nach dem Sündenfalle Vertreter aller Stände in die Hölle geschleppt werden, gehört sie ursprünglich gar nicht an die Stelle, die ihr W. anweist. Sie stammt vielmehr aus einem Osterspiele, in dem dargestellt wird, wie Christus nach seiner Auferstehung in die Vorhölle sich begiebt, dort die Gerechten des alten Bundes erlöst und den Teufel in den Tartarus hinabstürzt. Dieser nun unfähig, selbst noch auf der Welt zu erscheinen, sendet seine Untergebenen aus, um die

durch Christi Höllenfahrt entvölkerte Unterwelt wieder mit den Seelen der Sünder zu füllen.

W. stellt die Verknüpfung dieser Scene, die es sicherlich einem Osterspiel entnahm, mit dem Sündenfalle dadurch her, dass es auch Adam und Eva vor Lucifers Thron geschleppt werden lässt.

Und diese Verknüpfung lag gar nicht so fern. Den Zug, dass Adam und Eva mit Ketten gebunden vom Teufel vor Gottes Thron gebracht werden, muss W. schon vorgefunden haben. Er findet sich bereits im anglonormannischen Adam und kehrt auch in den neueren Volksschauspielen wieder.

Andrerseits werden in den komischen Teufelscenen der Osterspiele ebenfalls menschliche Seelen gefesselt vom Teufel vor Gott geschleppt.

Die Ähnlichkeit beider Scenen hat den Dichter von W. zu einer Verschmelzung beider veranlasst, ohne dass er sich durch den Anachronismus im geringsten hätte stören lassen.

Diese Teufelscene in W. enthält aber zugleich eine bittere Satire auf den Mönchs- bezw. den geistlichen Stand überhaupt.

Wir werden hierin die Hand jener zur Selbstironie geneigten Geistlichen unter den Fahrenden, der Vaganten, erkennen, auf deren Urheberschaft auch jene oben erwähnten klangvollen lateinischen Verse deuten[1]).

Unter der Vergleichung soll noch behandelt werden die Einschiebung von Liedern und lyrischen Partien in die Spiele.

Die dem deutschen geistlichen Schauspiel zu Grunde liegende lateinisch-liturgische Feier wurde gesungen. Aus den Wechselgesängen der drei Marieen und der Engel am Grabe Christi entwickelten sich ja die ersten Keime des geistlichen Dramas. Durch die Einfügung anderer gesungener Partieen, Sequenzen u. s. w. erweiterte sich dann das so entstehende kleine Spiel.

Als der enge Rahmen des liturgischen Dramas zersprengt wurde und sich durch das Eindringen der Volkssprache und des Sprechvortrages ein umfänglicheres geistliches Drama entwickelt hatte, behielt dieses doch noch die Spuren seines Ur-

[1]) Vergl. Heinzel, Abhandlungen zum Altdeutschen Drama S. 79 fg.

sprunges bei, indem gesungene Partieen, Hymnen u. s. w. neben dem deutschen rezitierenden Texte weiter fortbestanden und auch nach alter Praxis neu eingeschoben wurden.

Was unsere Spiele angeht, so sind die gesanglichen Partieen darin durchweg noch lateinisch und werden auch noch, wie ehedem, vom Chore gesungen. Nur in Eg. findet sich 309—16 eine einzige gesungene lyrische Partie in deutscher Sprache.

Diese lateinischen Chorgesänge unserer Spiele bilden zugleich ein lehrreiches Beispiel dafür, wie sich das deutsche Drama eigentlich nur um das zu Grunde liegende lateinische Spiel rankt:

So singt z. B. in E. der Chor vor der Erschaffung des Menschen die Bibelworte:

Formavit igitur dominus hominem.

Ebenso in I. Nun folgt die Schöpfung des Menschen in deutscher Sprache. Dann folgen wieder vom Chore gesungen die lateinischen Bibelworte:

„Et factus est homo in animam viventem“ und „Non est bonum, esse hominem solum; faciamus ei adiutorium simile sibi“. Der diesen lateinischen Worten folgende deutsche Text giebt dann nur die nähere Ausführung zu diesen Bibelworten.

Besonders E. und I. sind reich an derartigen lateinischen Chorgesängen.

Aber neben diesen gesungenen lateinischen Bibelworten finden sich noch zahlreiche andere lateinische Gesänge und Hymnen eingeschoben, welche zum Teil in mehreren Spielen wiederkehren. Besonders der bekannte lateinische Hymnus: Sanctus, Sanctus, Sanctus etc. scheint grosse Verbreitung in diesen Spielen gefunden zu haben. Er findet sich in W., K., E. und I. Das Gloria in excelsis kommt in M. und I. vor.

Auch eine gewisse Übereinstimmung in der Verwendung dieser Gesänge in den verschiedenen Spielen lässt sich erweisen. So wird das Sanctus übereinstimmend in W. und K. von den guten Engeln bei bezw. nach dem Engelsturz gesungen. Die treu gebliebenen Engel wollen dadurch dem Herrn ihre Ehrfurcht und Unterthänigkeit bezeugen gegenüber der Erhebung Lucifers.

Das Gloria wird wie in M. so auch in I. zum Lobe Gottes von den Engeln nach ihrer Erschaffung gesungen.

Es erübrigt sich, noch alle anderen gesanglichen Partieen anzuführen, bei denen sich keine Übereinstimmung zwischen den einzelnen Spielen findet. Besonders reich daran ist E. und I. In E. sind diese Partieen durch den Herausgeber Milchsack mit den Quellennachweisen versehen und in I. ist schon durch den gelehrten Verfasser ihre Herkunft verzeichnet. Das Beigebrachte genügt, um zu zeigen, wie diese Anwendung von lateinischen Chorgesängen und Hymnen in den geistlichen Spielen des Mittelalters eigentlich weiter nichts als ein Überbleibsel aus den frühesten Anfängen des geistlichen Dramas ist, und wie andererseits wegen der gemeinsamen lateinischen Grundlage aller Spiele sich auch in diesen Partieen gewisse Übereinstimmungen zwischen den einzelnen Spielen zeigen müssen.

3.

Überblick über die Entwickelung der Spiele und ihr Verhältnis zum anglonormannischen Adamsspiele.

Die bisherige Betrachtung der Spiele wird gezeigt haben, dass sich gewisse gemeinsame Züge in allen Stücken wieder finden, ohne dass man mit voller Sicherheit behaupten könnte, dass eins der vorliegenden Spiele das andere benutzt hätte; denn die unleugbaren textlichen Übereinstimmungen liessen sich auch durch gemeinsame Vorlage erklären. Die sichersten und festesten Berührungspunkte finden sich im lateinischen Text der einzelnen Spiele: 1. in den lateinischen Chorgesängen, 2. im Silete und 3. im ego sum alpha et o.

Alles das und besonders auch der lateinisch-deutsche Text der letzten Scene in W. (vergl. S. 27) deutet auf ein in letzter Instanz zu Grunde liegendes lateinisches Drama. Und ein solches war ja Regensburg sicher, da um 1194 noch nicht an ein deutsches Drama zu denken ist. Je weiter sich die Spiele entwickelt zeigen, je weiter also die Entfernung vom lateinischen Ausgangspunkte liegt, desto mehr gehen auch sie auseinander.

Aber zu den angeführten Momenten kommt noch ein anderes, welches ebenfalls für den lateinischen Ursprung der Spiele spricht: Die lateinischen Spielanweisungen. Sie sind noch in

E. und I., den am weitesten entwickelten Spielen, lateinisch geblieben.

Wie das deutsche, so hat sich das volkssprachliche geistliche Drama überhaupt aus der gemeinsamen Grundlage, dem lateinischen Drama entwickelt.

Es werden sich daher naturgemäss in den noch stehen gebliebenen lateinischen Partieen auch der volkssprachlichen Stücke verschiedener Nationen Ähnlichkeiten bezw. direkte Übereinstimmungen finden müssen. So findet sich der lateinische Chorgesang: Formavit igitur dominus sowohl in E. und I., als auch in dem anglonormannischen Adamspiel (hrgb. von Karl Grass, Halle a. S. 1891) und der Chorgesang: Dum deambularet dominus in E. und dem anglonormannischen Adamspiel.

An einer Stelle findet die lateinische Spielanweisung von W. erst ihre nähere Erklärung in der ausführlicheren des Adamspieles. (Vergl. Fr. Vogt in den Gött. gelehrt. Anz. 1900 Nr. 1 S. 78 f.)

Diese grundlegende Bedeutung der Entwickelung des französischen und des deutschen geistlichen Dramas aus der gemeinsamen lateinischen Grundlage hat Wilmotte (Les passions allemandes du Rhin dans leur rapport avec l'ancien théâtre français. Paris 1898) ganz und gar unberücksichtigt gelassen und ist daher zu dem vollständig unhaltbaren, schon von F. Vogt in den G.G.A. a. a. O. zurückgewiesenen Resultate gekommen: que le théâtre allemand, à un degré quasi égal à celui de la lyrique et de l'épopée courtoise, était le tributaire de l'art français.

Bei dieser Behauptung stützt er sich hauptsächlich auf die Einleitung unserer Spiele durch den Sündenfall, wofür er als Vorbild eben den anglonormannischen Adam angiebt.

Dabei übersieht aber wiederum Wilmotte, 1. dass diese Verknüpfung auf der auch in Deutschland schon früh nachgewiesenen Vorstellung vom christlichen Weltdrama (vergl. oben) beruht, und 2., dass sich aus dieser kirchlichen Weltanschauung heraus erst die Einleitung unserer deutschen Spiele durch den Engelsturz erklärt. Hierfür konnte doch der anglonormannische Adam nicht Vorbild sein; denn er hat ja gar nicht diese Scene. In Deutschland aber hat schon der Dichter der altsächsischen

Genesis den Engelsturz und den Sündenfall der ersten Menschen behandelt. Die Vorstellung von dieser Verbindung reicht also schon in Deutschland in eine Zeit hinauf, wo von einem französischen Drama noch garnicht die Rede sein kann. (Vergl. auch oben S. 11 f.)

4.

Darstellung der mittelalterlichen Spiele.

Die Darstellung der Dramatisierungen des Sündenfalls fällt naturgemäss zusammen mit der der grösseren Spiele (Weihnachts-Oster-, Passions- und Fronleichnamsspiele), mit denen sie verbunden waren. Erst in neuerer Zeit hat sich ein Paradiesspiel entwickelt mit eigener Darstellung und Inscenierung.

Ebenso war natürlich die Zeit der Aufführung des Sündenfalls keine einheitliche, sondern bald Weihnachten, bald Ostern, bald das Fronleichnamsfest, je nach der Verbindung mit den zugehörigen grösseren Spielen. Erst die neueren Paradiesspiele werden stets in der Weihnachtszeit aufgeführt, soweit sie nicht auch jetzt noch mit der Passion verbunden werden.

Zeichenskizzen mittelalterlicher Bühne haben wir erst aus späterer Zeit. Ich führe hier einige bequem zugängliche an: Froning I, 265 fg. erwähnt und bespricht 3 solcher Skizzen: die erste gehört zum Alsfelder Spiel (1501), die zweite zu Vigil Rabers Passion (1514) und die dritte ist im sechzehnten Jahrhundert entworfen und giebt die Bühnenverhältnisse des dem 15. Jahrhundert angehörenden Donaueschinger Spieles wieder. Den Alsfelder Plan druckt Froning S. 267 ab.

Für uns ist von grösserem Interesse der durch F. Leibing (Über die Inscenierung des zweitägigen Luzerner Osterspieles vom Jahre 1583 durch Renwart Cysat 1869) wiedergegebene Luzerner Spielplan vom Jahre 1583, weil dabei auch auf die Scenerie des Paradiesdramas Rücksicht genommen ist. Cysat, der Leiter der Luzerner Spiele, welcher den erwähnten Plan entwarf, hat der Skizze auch ausführliche Bühnenanweisungen beigegeben, so dass wir auch über die technische Seite dieser Spiele genau unterrichtet sind, besonders seit den Veröffentlichungen R. Brandstetters „Die Luzerner Bühnenrodel“ (Germania 30, 205 fg. und 325 fg., Band 31, 249 fg.).

Über die Lage der hier in Betracht kommenden Örtlichkeiten ist der Cysatschen Skizze folgendes zu entnehmen:

Der Himmel befand sich im Hintergrund der ganzen Bühne und wurde durch einen Balkon dargestellt. Ihm gerade gegenüber im Vordergrund war die Hölle durch einen riesigen Tierrachen gekennzeichnet.

Das Paradies lag naturgemäss ganz in der Nähe des Himmels, weil Gott und die Engel darin auftreten müssen. Das Paradies soll „24 schüch" lang und mit „Tannlinen" umsteckt sein. Im Innern soll sich verschiedenes Gebüsch und ein dichtlaubiger Buchsbaum befinden, hinter dem Adam und Eva sich verstecken. Die Grube für die Erschaffung des Weibes soll mit Laub und Gesträuch zugedeckt sein.

In Bezug auf die Personen gilt folgendes:

Gott Vater soll erscheinen als ein würdiger alter Mann, den „Rychs öpffel jn der Hand" (Germ. 30, 325). Zur Erschaffung Adams soll für Gott „ein zugerüsteter Leimknollen" bereit liegen. Zur Erschaffung der Eva aber soll Gott „Ein wyss Ripp jm Ermel" haben. Als Kleidungsstücke Gottes werden besonders erwähnt: Syn kron, Alb vnd Cor mantel, das best guldin Stuck jm Hof.

Adam und Eva sollen erscheinen „In Lybkleyder alls nacket". Adam soll langes Haar, kurzen Bart und das Aussehen eines dreissigjährigen Mannes haben. Die Eva soll als schönes junges Weib mit offenem langem Haar erscheinen.

Die Schlange erscheint stets „Mit eym wybischem Angesicht, bekrönnt, sonst als ein giftiger Wurm" (Germ. 30, 206).

An dem üblichen Aufzuge der Spieler vor Beginn der Darstellung nehmen gerade die hier in Betracht kommenden Personen: Adam, Eva, die Schlange und die Teufel nicht teil.

Von Adam und Eva heisst es (Germ. 30, 325): Sy zühent nit yn off den Platz, sonder dess Morgens frü ee das man vffzücht, verbergend sy sich jn jre Ort, Eua jn die Grub im Paradys, vnd Adam vnder der Brugj by dem Brunne, an dem Ort, da vollends der Saluator begraben würdt.

Die Schlange zücht nit yn off den Platz, sonder verbirgt sich morgens frü jn den Ölberg bys es an sy kompt zereden etc.

Die Teufel „sind vor aller Ordnung zu vorderst davon

gefahren, über den Platz gesprungen und haben die Hölle eingenommen". Beim Abzug der Spieler nach Beendigung der Darstellung stürzen die Teufel wieder voran.

Ein solches geistliches Spiel grossen Stils (wie die Lucerner) war ein bedeutendes Ereignis für die gesamte Stadt, und nicht nur geistliche Brüderschaften sondern die ganze Bürgerschaft beteiligte sich an der Einübung und glanzvollen Ausstattung dieser Spiele (vergl. Z., wo sich ja die einzelnen Zünfte in die Darstellung teilten).

„Die Urkunden der Meistersinger zu Freiburg i. B." (mitgeteilt von Dr. H. Schreiber in Mones Badischem Archiv II 193 fg.) zeigen, dass sich auch die Meistersinger der geistlichen Spiele befleissigten und der a. a. O. S. 208 mitgeteilte „Spruch auf unsers Herren Fronleichnamstag" vom Jahre 1593 behandelt in 53 Versen gerade das Vorspiel, den Fall der ersten Menschen.

(Über Spuren der Meistersinger in den neueren Spielen vergl. diese Nr. 3).

5.

Seit der Reformation traten besonders die grossen Oster- und Passionsspiele mehr und mehr zurück und zwar zunächst in den protestantischen Gegenden; denn der protestantischen Auffassung widerstrebte das glänzende Schaugepränge bei der Aufführung der grossen geistlichen Spiele. Die protestantischen Dichter pflegten daher meist unter Einfluss des lateinischen Schuldramas das kleinere geistliche Spiel, worin sie zugleich reformatorische Ideen verbreiten konnten.

In den katholischen Gegenden wirkte zerstörend auf das alte naive geistliche Drama das Auftreten der berufsmässigen Schauspielergesellschaften, später auch das glanzvolle Jesuitendrama.

Demgegenüber haben wir noch ein Schweizer Spiel näher zu betrachten, das noch ebenso wie die späteren mittelalterlichen geistlichen Dramen von Bürgern gespielt wurde: Jacob Ruffs[1]) „Adam und Heva" (hrgb. v. H. M. Kottinger.

[1]) 1535 Bürger und Stadtwundarzt, Steinschneider, in Zürich, gestorben 1585.

26. Bd. der Bibliothek der deutschen National-Litteratur. Quedlinburg und Leipzig 1848).

Das Stück wurde 1550 von der Bürgerschaft in Zürich gespielt und ist in 2 „Tagwerke“ und 5 Akte geteilt, wovon die beiden ersten auf den Sündenfall kommen.

2 Prologe leiten das Spiel ein, welches mit der Vertreibung Lucifers aus dem Himmel anhebt. Dabei kehrt jener alte Zug wieder, dass Lucifer zum Zeichen der Empörung seinen Stuhl neben Gottes Thron setzt. V. 316. Daran schliesst sich ebenfalls ganz in mittelalterlicher Manier die Klage Lucifers und seiner Genossen. Satan ist wieder der thatkräftigste und schlaueste unter ihnen. Er rät, einen geheimen Boten abzusenden, der Gott bei seinen Werken belauschen solle. Falls Gott etwa ein neues Geschöpf unsterblich erschaffen sollte, dann würden sie es zu vernichten suchen. Der Rat wird befolgt. Gott erschafft nun Adam, übergiebt ihm das Paradies und verbietet ihm, vom Baume der Erkenntnis zu essen. Sehr hübsch aber auch sehr breit ist nun die Scene, wie Gott dem Adam alle Tiere vorführt, denen dieser Namen giebt. Für diese Scene hat der Dichter Konrad Gessners Tierbuch benutzt; die Tiere waren bei der Aufführung nach Gessners Tierbildern gemalt und „so erhielt das Publikum eine Menagerie und ein zoologisches Kolleg zugleich“ (Baechtold a. a. O. S. 329).

Evas Erschaffung beendet den ersten Akt.

II. Akt. Der Kundschafter der Hölle meldet den Teufeln das Geschehene. Die Schlange wird nun auf Lucifers Vorschlag angestiftet, die ersten Menschen zu verführen, und sie erledigt sich geschickt ihres Auftrages. Sofort nach dem Genusse der verbotenen Frucht erscheint der Tod im Paradiese. Über sein Auftreten an dieser Stelle vergl. den II. Teil der Arbeit Nr. 2. Gott verhört nun die ersten Menschen und verkündet ihnen und der Schlange ihre Strafe. Er übergiebt den Menschen auch Kleider aus Fellen (nach der Bibel) und lässt sie durch Gabriel aus dem Paradiese vertreiben.

Der hier in Betracht kommende Teil umfasst 1674 Verse und schliesst sich im Gang der Handlung ziemlich eng an die Bibel an (wie I.: beide Spiele lassen auch das Verbot des Lebensbaumes an Adam allein gerichtet werden). Die Teufelsscenen

und die Einleitung durch den Engelsturz zeigen noch deutlich die mittelalterlichen Grundlagen: In der Empörung Lucifers kehrt jener auf voriger Seite besprochene Zug wieder, und auch Satan ist noch wie in den alten Spielen der schlaue Ränkeschmied.

Infolge der oben S. 35 angegebenen Gründe bekam also das geistliche Schauspiel einen gelehrten unvolkstümlichen Charakter. Doch auch in der alten naiven Gestalt lebte es, obwohl auf abgelegene Orte zurückgedrängt und durch manche litterarische Einflüsse umgestaltet, bis auf die Neuzeit als Volksschauspiel fort. Im folgenden soll nun gezeigt werden, welche Wandlungen das Paradiesdrama in dieser volkstümlichen Weiterentwickelung durchgemacht hat. Das Schuldrama wird nur soweit berücksicht werden, wie es das Volksschauspiel beeinflusst hat.

Lebenslauf

Ich, Karl Klimke, geboren am 17. Dezember 1876 zu Friedland O.-S., besuchte seit 1889 das Gymnasium zu Neisse, das ich Ostern 1898 mit dem Reifezeugnis verliess. Nunmehr bezog ich zum Studium der neueren Sprachen die Universität Breslau, die ich nur vorübergehend im S.-S. 1899 verliess, um in Freiburg i. d. Schweiz mich in der französischen Sprache zu vervollkommnen. In Breslau besuchte ich die Kollegien und Seminare folgender Herren Professoren und Dozenten: Appel, Baeumker, Bobertag, Ebbinghaus, Freudenthal, Jiriczek, Koch, Pillet und Vogt.

Allen meinen verehrten Herren Lehrern danke ich an dieser Stelle für die vielfache Förderung meiner Studien. Besonders fühle ich mich Herrn Prof. Dr. Friedrich Vogt zu lebhaftem Danke verpflichtet, der mir bei Abfassung der vorliegenden Arbeit in gütigster Weise ratend zur Seite stand.

Thesen

1. Als Zwischenstufe zwischen dem liturgischen und dem volkssprachlichen geistlichen Drama ist das geistl. Scholarendrama anzusetzen.
2. Die deutsche geistl. Epik des Mittelalters hat nicht, wie vielfach und besonders von Milchsack angenommen wird, einen direkten Einfluss auf die Entwickelung des deutschen geistl. Dramas ausgeübt.
3. Der Name Phol im 2. Merseburger Zauberspruche ist mit Balder zu identifizieren.
4. Der zwîfel in der Einleitung zu Wolframs Parzival ist auf die religiöse Entwickelung des Helden zu beziehen.

Buchdruckerei Maretzke & Märtin, Trebnitz in Schles.